

Gleich zu Beginn beschließen wir nun endlich eine der an uns gestellten Aufgaben vollständig zu erledigen, nämlich das Sammeln der Kürbisse, welche von Feuerschnecken bewacht werden.

Kjaelnyr sinniert darüber, dass er dank seiner Kräfte schnell genug sein könnte, um einige Kürbisse vom Feld der Feuerschnecken zu stibitzen. Ich überlege, ob ich mir eine Art Schutzhaut aus Eis erschaffen könnte. Da ich Kälte gut vertrage, könnte dies einen gewissen Schutz gegen Feuerattacken bieten. Da ich keinen entsprechenden Cantrip habe, müsste ich es mit einer Entfesselung versuchen, was natürlich riskanter ist. Über die Zeit und mit Übung könnte ich versuchen aus dieser Idee einen Cantrip zu gestalten.

Taktisch möchten wir von unterschiedlichen Seiten gleichzeitig auf das Feld sprinten, um so die Verteidigung der Schnecken schwieriger zu machen.

Als wir das Feld erreichen, ist unsere Sicht durch den Nebel auf etwa 30 Meter begrenzt. Also nehmen wir unsere Plätze an verschiedenen Punkten um den herum Kürbisacker ein. Das Erschaffen der Eistrüstung gelingt im langsam einsetzenden Nieselregen zunächst recht gut. Ich bewege währenddessen alle Glieder, damit sie durch das entstehende Eis in ihrer Bewegung nicht behindert werden.

Recht zeitgleich (dank der Hilfe unserer Ringe) wirkt Kjaelnyr seine Magie. Anschließend rennen wir mehr oder weniger zugleich wie geplant auf das Feld. Schlagartig fällt uns auf, dass wir in unserer Planung völlig vergessen haben, dass man die Kürbisse nicht einfach aufheben und wegtragen kann, sondern zunächst die dicken Strünke losschneiden muss. Ich zücke mein Messer und beeile mich so gut wie möglich, während ich schon sehe, wie einige Schnecken ihre Stielaugen zu mir drehen. Es gelingt mir recht schnell, doch ich werde von einigen Angriffen der feuerspeienden Schnecken erwischt. Ihre glühenden Spuckattacken fächern sich weit, so dass es schwierig ist ihnen zu entgehen. In voller Feengestalt nehme ich die Beine in die Hand, als die Verletzungen beginnen zu schlimm zu werden. Um die Schnecken von mir abzulenken rufe ich laut: „Kommt jetzt von der anderen Seite, ich habe sie weggelockt“.

Ich hatte in Erinnerung, dass die Schnecken angeblich recht intelligent sein sollen – und tatsächlich kann ich eine Schnecke dazu bringen von mir abzulassen und in die falsche Richtung zu spähen. Einmal erlebe ich noch den pfeilschnellen Angriff einer Schnecke, kann jedoch gerade noch in Sicherheit hechten. Die übrigen geben die Verfolgung rasch auf, nachdem es mir gelingt den Acker zu verlassen.

Kjaelnyr erging es unterdessen nicht viel besser, bloß dass er keinen Kürbis erbeuten konnte.

Nach unserer Flucht treffen wir in der Nähe auf Jolm, der uns angesichts unserer heftigen Verbrennungen zu einer Pfütze mit Schlamm weist. Wir sollen den Matsch auf unsere Brandwunden auftragen, was wir auch tun. Dieser spezielle Schlamm lindert die Schmerzen tatsächlich ein gutes Stück weit. Anschließend gehen wir zurück und geben dem Ministranten den erbeuteten Kürbis. Er ist froh, bemerkt aber auch, dass es "nur einer" ist. Er wollte drei oder vier. Wir sagen zu es noch einmal zu versuchen, wenn wir einen besseren Plan haben. Der Ministrant räumt ein, dass er es noch nicht geschafft habe einen Kürbis zu holen. Nur der Basileus habe ihm manchmal welche gegeben. Ich bemerke, dass es natürlich immens helfe und die Gefahr reduziere, wenn man fliegen könne.

Er füllt einen Tiegel mit Weihwasser, fängt eine Träne aus seinen kurz aufglühenden Augen und füllt sie in den Tiegel. Wir sollen die Mischung auf unsere Wunden auftragen und

anschließend ruhen. Als ich diese Flüssigkeit auf die Haut bringe, sorgen sie dafür, dass die verbrannten Stellen sich sekundenschnell regenerieren. Leider reicht die Menge nur für rund die Hälfte meiner Verletzungen.

Kjaelnyr begibt sich zur Nonne, um sie wegen seiner beschädigten Kleidung um Hilfe zu bitten. Sie versetzt seine Kleidung in den „Ursprungs-Zustand“ zurück, statt sie zu nähen. Und setzt hinzu, dies sei leichter als sie zu reparieren.

Derweil versuche ich die Geschichte um meine beschädigte Kleidung weiterzuweben und dabei die Energie des Nebels zu nutzen. Ich spinne die Geschichte weiter und erzähle sie dahin, dass ich die Beschädigungen repariert habe. Das gelingt sogar einigermaßen, doch ich merke, wie mich das ein wenig weiter vom Gleichgewicht in Richtung Chaos bringt. Meinen ersten Impuls die Löcher „ungeschehen“ zu machen verwarf ich, weil ich fürchtete, dass dies weitere unvorhersehbare, möglicherweise weit drastischere Konsequenzen haben könnte.

Crann besucht uns irgendwann und lässt uns in den Genuss seiner mondänen Heilkunst kommen.

Wir beschließen alle drei, dass wir nun erstmal alle Seiten für den Mönch abschreiben wollen, um mit einer weiteren Aufgabe wirklich ganz abschließen zu können. Dabei fällt uns auf, dass unser "innerer Kompass" in der Folge wieder mehr Richtung Ordnung ausschlägt.

Wir werden nach etwa 2 Tagen endlich mit den Seiten für den Mönch fertig, müssen aber nach seiner fachmännischen Prüfung jeder eine Seite neu anfertigen. Er bedankt sich bei uns indem er uns jedem ein Wachsbild gibt. Diese ähneln den Bildern von Linder Kemm, welche Wissen vermitteln konnten. Mein Bild zeigt eine Pferdeherde, die einen Hang hinabläuft. Mir scheint, die Tiere hätten Flügel. Das Studium des Bildes vermittelt mir Kenntnisse über Reittiere bzw. das Reiten an sich. Cranns Bild zeigt einen Mönch, der ein Buch liest. Das von Kjaelnyr zeigt Norathyst, der gegen A'shakor kämpft und im Flug einen Pfeil auf diesen abschießt.

Die nächste Aufgabe, die wir in Angriff nehmen möchten, ist der Gang auf den Friedhof mit dem Friedhofswärter. Ich habe diesen bislang noch gar nicht getroffen. Da der Wärter Kjaelnyr dazu geraten hatte, suchen wir vorher noch Bischof Anaximander auf, um diesen zu befragen, ob es eine gute Idee wäre Masken anzuziehen, wenn wir auf den Friedhof gehen wollen.

Anaximander empfängt uns und erklärt, dass der Tod für jene, die in den weichen Landen leben nicht das Ende bedeute. Es sei mehr eine Veränderung. Denjenigen, deren Potential als förderungswert erachtet wird, werden neue Körper gesucht. Daher die Geschichten, nach welchen Kinder gestohlen werden. Daher auch die Geschichten über Bücher, die mehr enthalten als Geschichten usw. **Verleiht man einem gedanklichen Potential einen neuen Körper, könne es mehr und sogar mächtiger werden.**

Er erklärt sehr komplizierte Fragen wie „gelebte Vergangenheit“ oder „gelebte Zukunft“. Dies seien Begebenheiten, die (aus der Vergangenheit oder der Zukunft) noch ins Jetzt hineinwirken im Gegensatz zu anderen, die nicht mehr oder noch nicht interessant sind.

Die Masken nun sollen davor schützen „erkannt“ zu werden. Die Masken verdecken die Emotionen des Gegenübers, machen ihn unlesbar. Emotionen können zwar Kraft sein, aber auch hindern. Angst übertrage sich beispielsweise auf andere. Das biete einen gewissen

Schutz. Doch es beraube gleichzeitig einiger Kraft. Wir entscheiden uns daher gegen das Tragen von Masken.

Im Anschluss suchen wir den Totengräber auf. Kjaelnyr rät mir, gut auf das Buch an seinem Gürtel zu achten.

Als er erscheint, trägt er schwarze Gewänder, fast wie ein Samurai. Doch seine schweren Stiefel passen nicht dazu. Seine Maske zeigt heute ein silbernes, weinendes Gesicht. Er scheint seine Maske nach Bedarf zu wechseln. Der Wächter ist klein, aber von kräftiger Statur. Sein Naturell ist etwas griesgrämig und unwirsch, aber dennoch freundlich. Er möchte Tee zubereiten und lädt uns auf seine etwas merkwürdige Art ein daran zu partizipieren.

Bei unserer Ankunft kehrt er gerade vom Friedhof zurück und schmeißt ein Kreuz (von der Form her ein Ankh) auf einen Altmetall-Haufen, wo bereits einige andere Zeichen liegen.

In einem seiner Regale liegen verschiedenste Masken, die er wohl entweder selber trägt oder Gehilfen gibt.

Auf meine Frage hin sagt er, er erforsche unter anderem die „Abstufungen des Todes“. Er habe in den Hartlanden mal den Fleuv besucht und dort die Stimmen der Verstorbenen vernommen. **Er konnte wahrnehmen, dass es sich tatsächlich um die Stimmen Verstorbener handelt.** Und dass sie zu Personen aus der Umgebung gehörten, denn sie sprachen von Grendlingen, Karnagh, Wirdogh etc.

Die Wafrudnir bestatten im Feuer, und entsprechend lauschen sie dort nicht dem Fluss sondern dem Feuer.

Ob es tatsächlich die Ahnen sind, die unsere Welt mit gestalten oder ob es doch nur Sehnsüchte sind, ist letztlich aber noch offen.

Nach fester Überzeugung des Wächters vergehen einige – sie gehen ganz fort und lösen sich quasi auf. Sie werden wieder eines mit dem Nebel.

Andere vergehen zwar auch, kehren aber zurück - in unzähligen Formen. Als Geister, Irrlichter, Zombies, etc.

Er meint, dass die Erschaffung eines Körpers der Kern der Nekromantie bzw. Totenbeschwörung sei. Das bedeute, ein Beschwörer benutze eine vorhandene Form und manipulierte sie mit seinem Willen so, dass sie etwas tue.

Ich kann nur sehr wenig mit dem Begriff Nekromantie anfangen, da solche Dinge kaum in den mir bekannten Geschichten vorkommen. Vielleicht wäre sowas auch eher in „erwachsenen“ Geschichten zu finden, die mir bislang vorenthalten wurden.

Davon unterscheidet er etwa das Anrufen eines **Ahnen**. Hier wolle man spezifisch den Geist dieser Person erreichen. Den locke man z.B. über Gaben, Gebete, etc., was für ihn ein Leuchtfener sei. **Kann man ihm (s)einen Körper bieten, könnte er auch zurückkehren.**

Der Totenwächter meint, hier tauchten immer wieder Gestalten auf, die Schabernack und Unfug trieben, die aber weder er noch ein anderer aus dem Kloster beschworen hätten, wie Wiedergänger und ähnliche Kreaturen. Um solche Wesen kümmere er sich.

Nebenbei erwähnt der Totenwächter, in Jalpur habe es mal einen **untoten Gottkaiser**

gegeben. Das hat wohl für ziemlich viel Ärger gesorgt.

Wir sollen nun mit ihm zu einer Familiengruft kommen, wo es spuke. Dort sollen wir ergründen was für die Unruhe verantwortlich ist, welche er festgestellt habe.

Auf unsere Frage erläutert er, dass der von uns für die Nonne gesuchte „Seelendünger“ ein Staub sei, der von manchen zerfallenden Leichen zurückbleibe.

Der Wächter sei auch selber schon mal getötet worden, aber Aeropagita habe ihn zurückgebracht. Wie genau er das getan habe, wisse er selber nicht. Er habe nur noch über seinem Körper geschwebt und zugesehen, wie Unholde Anstalten gemacht hätte diesen zu verspeisen. Aeropagita habe irgendwas gesagt (ein Walken'sches "Noch nicht!" sei jedenfalls dabei gewesen) und die Wesen so vertrieben. Der Wächter habe daraufhin wieder zurück in seinen Körper zurückkehren können.

Wir werden nach diesen aufmunternden Worten jedenfalls mit Spaten und Handbeil ausgerüstet, ebenso mit Tonphiolen voller brennbarem Zeug sowie FSZ.

Er gibt und folgende Regeln:

- Wenn wir uns verlieren sollten, sei Folgendes besonders wichtig: nicht rufen, nicht bewegen, gute Verteidigungsposition finden.
- Unordnung zieht die Toten an. Kopftreffer verletzen sie am besten. Alles anzünden, was man niedergerungen hat.

Kjaelnyr reicht ihm seinen Teil von **Blutauge** (also das Gegenstück zu dem Ring, den ich an einer Lederkordel um meinen Hals trage), weil er meint der Friedhofswärter könne ihn bei diesem Unterfangen vielleicht eher gewinnbringend verwenden. Beispielsweise, um uns notfalls zu finden.

Der Wächter staunt nicht schlecht und meint, Blutauge stamme aus den Schmieden der **Quellsänger** und viele Leute würden für solche Schätze morden. Er gibt ihn Kjaelnyr zurück und meint, dieser könne ihn besser brauchen. Die Ringe könnten wesentlich mehr als nur das, was wir über sie wissen. Das sei aber gefährlich.

Er legt einen Ring auf den Boden, kniet sich davor, nimmt ihn, zieht in hoch und produziert dabei einen silbernen Strich, zieht ihn in einem Bogen zur Seite und macht so eine silberne Tür in der Luft (nur in der Bewegung geht es!). Danach wiederholt er das mit meinem Ring. Nun sieht man durch die eine Tür das, was man durch die andere sehen müsste.

Anschließend durchschreitet er die eine Tür und kommt durch die andere wieder zum Vorschein. Maximale Entfernung zum Durchschreiten sei **etwa 1 Meile**, falls der Nutzer nicht sehr mächtig sei. Durchschauen könne man aber auch wesentlich weiter. In den harten Landen funktionieren die Ringe wohl erheblich schlechter als hier.

Als wir auf den Friedhof gehen, begegnen wir schon nach 5 Minuten den ersten Leichen, die Anstalten machen sich zu erheben. Außerdem habe ich sehr schnell keine Ahnung mehr, wo wir sind und herkommen. Ich werde daraufhin ziemlich unruhig. Panik ist definitiv eine Option...

Am Mausoleum müssen wir erst etwas aufräumen und stoßen dabei schließlich auf eine steinerne Bodenplatte. Darauf steht über dem Kopf eines Ritters (mit Helm und Bändern): "Der **Familie Lelande**, blühender Zweig von Burg Eiszwinge"

Wir schieben die Platte beiseite und sehen eine Treppe, welche in die Tiefe führt. Ich bemerke Unruhe dort unten und spüre möglicherweise noch etwas anderes als untote Energien. Der Totengräber meint, es könnte sich um einen **Nexusdrift** handeln. Das ist ein **unkontrollierter Riss zum Nexus**.

Unten kommen wir in eine Kammer, an deren beiden Seiten je vier steinerne Sarkophage stehen. Auch Bilder von würdigen Ritter(inne)n hängen an den Wänden. Die ihnen eigenen Attribute - also Waffen wie Schwert, Peitsche etc. - sind nicht nur auf den Wandbildern, sondern auch auf den steinernen Abbildern der Sarkophage nachgebildet. Diese Darstellungen haben ihre Arme jeweils vor der Brust verschränkt.

In der Ferne spüre ich weiterhin etwas Ungutes. Windige Geräusche pfeifen um uns herum. Wir erkennen den Absatz einer weiteren Treppe, welche unter den Raum zu führen scheint, in welchem wir uns gerade befinden. Doch der Abgang ist mit einer Platte versiegelt. Der Wächter meint, die Treppe habe es hier bei seinem letzten Besuch noch nicht gegeben.

Über dieser neuen Treppe hängt das Bild einer gewissen **Jalia Lelande**, welche sich auf ein riesiges Schwert stützt. Sie hat knielanges blondes Haar und trägt eine Rüstung in violett und anderen krassen Farben, die überdies geschuppt zu sein scheint. Die Frau ist schön, doch zugleich wirkt sie irgendwie grausam. Vor dem Bild ist ein Podest, welches zum Knien dienen könnte. Wo die Treppe ist, müsste sich eigentlich ihr Sarkophag befinden...Vielleicht hat der Sarg vorher die Treppe verdeckt?

Auf den Bildern der anderen Ritter erkennt man ebenfalls Hinweise auf eine gewisse Gewalttätigkeit. Auf einer Abbildung sieht man ihm Hintergrund sogar Slat, wobei unklar ist, ob sie Feinde oder Freunde des Abgebildeten sind. Jedenfalls scheint er sie nicht zu fürchten.

Der Wächter entzündet einige weitere Fackeln. Unten an der Treppe ist eine Steinplatte – möglicherweise die Rückseite des Sarkophags? Wir finden daran keinerlei Mechanismus. Ich sehe mir das Bild nochmal genauer an. Im Hintergrund sehe ich ein Pferd mit Schwingen, welches von einem Knappen mit ähnlichen Farben gehalten wird, der wiederum Bocksbeine hat. Der Knappe hält das Schild von Jalia, worauf steht "Die Last der Verdorren weist den Weg." Die Farbe dieser Schrift scheint unpassend und neuer. Sie ist in Norathysts Sprache (englisch).

Nach zahlreichen anderen, teilweise sehr amüsanten Ideen ziehe ich das Bild auf das Podest hinab, was die Tür aus der runtergeklappten Sargplatte öffnet.

Aus dieser Öffnung kommt Licht und wir schauen in eine ganz ähnliche Kammer, in deren Mitte ein Blitz schwebt, der rumfackelt. Wir finden zudem neun verschiedene Urnen, Waffen, Geißeln, Helme, Rüstungsstände etc. – also all das Zeug der Bestatteten – welches hier durch die Gegend fliegt. Manches liegt auch in Trümmern umher. Das Licht des Blitzes, vermutlich der erwähnte Nexusriss, hat eine Farbe, die mich tatsächlich an den Nexus erinnert.

Der Wächter meint, wir müssten mit der Energie des Nebels den Raum wieder ordnen und richten - ohne den Riss selber. Er pfeift und fünf pechschwarze Hunde trotten herbei. Sie sollen sicherstellen, dass uns bei unserer Aufgabe niemand in den Rücken fällt

In dem herumschwebenden Kram sieht man auch Funken – Schemen! Diese sollen wir zurückdrängen, während der Wächter den Riss schließt. Ich schlage vor, dass wir den Schemen die Angst vermitteln sollten ihre Verbindung zum Nexus zu verlieren.

Plötzlich schreit Kjaelnyr und tut irgendwas, nur um anschließend mit blutenden Ohren zusammenzuklappen. Ich ziehe ihn etwas zurück und versuche eine Verbindung mit einem Schemen aufzubauen, indem ich vermittele, dass seine Emotionen wahrgenommen werden. Dann vermittele ich ihm ein Gefühl davon, dass es schrecklich wäre nicht in den Nexus zurückzugehen. Ich nutze mein Gefühl der Verlorenheit, wie ich es vor Minuten noch auf dem Friedhof selber empfunden habe. Das gelingt tatsächlich und ich bewege auf diese Weise einen Schemen nach dem anderen zur Umkehr, während der Wächter den Riss schließt.

Ganz kurz sehe ich unterdessen aus dem Augenwinkel einen mir unbekanntem Kerl, dessen Schädel bis auf einen langen Pferdeschwanz kahl ist. Er trägt weite orangefarbene Mönchsroben und sitzt neben Kjaelnyr. Nach einem Augenblick verschwindet er wieder.

Ich überlege, ob der ungewöhnlich gekleidete Mann vielleicht wieder eine *Kraft* war. Seine Art plötzlich irgendwo in merkwürdiger Kleidung aufzutauchen und wieder zu verschwinden lässt mich das vermuten.

Nach getaner Arbeit räumen wir auf, da wir laut dem Totengräber ja keine Unordnung hinterlassen sollten. Kjaelnyr ist inzwischen wieder auf den Beinen.

Anschließend kehren wir über den Friedhof zurück, begleitet von den fünf bedrohlichen Dobermännern des Wächters. Wir sehen bald den ersten Schimmer und mit ihm nimmt die Zahl der Toten ab, die sich erheben. Auf einmal sehe ich an einem Mausoleum angelehnt erneut den Mann mit der orangefarbenen Robe.

Er ruft Kjaelnyr und mich herbei und bietet uns ein Gespräch an. Als ich meine Bedenken äußere den vorausgehenden Wächter zu verlieren, der ihn offenbar nicht wahrnimmt, öffnet er einen Spalt, hinter welchem die Zeit stillzustehen scheint. Er bestätigt auf Nachfrage meine Vermutung, dass er eine Kraft ist. Außerdem erläutert er, dass ich ihn aus einem speziellen, mir unbekanntem Grund wahrnehme. Kjaelnyr sieht ihn dagegen, weil er mit mir verbunden sei. Ich habe quasi auf ihn *abgefärbt*.

Er sei vom selben "Stamm" wie die andere Kraft, strebe nach demselben. Besondere **Gleichgewichte und Ungleichgewichte interessieren sie und locken sie an**. Er spricht von seiner „Programmierung“ und von „Algorithmen“, welche er uns als Handlungsketten erklärt.

Er bietet an uns etwas zum Nexus zu zeigen. Als wir einwilligen, schnippt er mit den Fingern und wir befinden uns in Finsternis. Nach einer Warnung führt er uns in Richtung eines sehr, sehr hellen Lichts. Er gibt uns Sonnenbrillen (RayBan Fliegerbrillen). Dann führt er uns in eine Steppenlandschaft, wie wir sie noch nie gesehen haben (afrikanisch). Über uns ein vollkommen blauer Himmel und eine hoch stehende, gleißende Sonne. Wir sind beide vollkommen schockiert. Er erklärt, dies sei eine komplett andere Welt, zu einer anderen Zeit.

Als ich danach frage sagt er, er habe keinen Namen und stellt mir frei ihm einen zu geben. Ich nenne ihn wegen seiner Schuhe bzw. dem, was ich darauf lese „**Chuck**“. Er sagt, es gäbe nur einige Welten, die so seien wie diese bzw. unsere. Diese Welt hier sei irgendwann einmal mit unserer Welt verbunden - über den Nexus. Die Welt hier erscheint mir tatsächlich sogar realer als unsere eigene. Wir haben hier scheinbar keine Kräfte. Chuck erklärt, dass unsere Kräfte nicht funktionieren, weil sie es „noch“ nicht dürfen. Leute wie er würden es verhindern, wenn wir es weiter versuchten. Er führt uns zu einer Talsenke, wo wir

Urmenschen sehen, die dort leben/arbeiten. Sie bauen sich Speere und andere Werkzeuge, braten sich Gnus, gerben Felle.

Chuck erklärt, dass er nicht die Zeit angehalten habe, sondern uns in seinen *Zustand* genommen habe - so wie er zuvor unseren angenommen habe. Mit einem Schnipsen manövriert er uns anschließend in eine andere Zeit, tausende Leben später. Wir sehen im Tal wesentlich mehr Personen, wohl an die 70. Als ein Löwe erscheint, wehren sie ihn gemeinsam ab. Nach einem weiteren Zeitsprung ist eine Art Zaun um die Gruppe errichtet. Andere Menschen schleichen sich in einer untergehenden Sonne an die Siedlung heran. Sie erschlagen einige der Siedler und stehlen Ziegen. Der Stamm nimmt die Toten zu einem Feuer und tanzt darum herum. Darin verbrennen sie schließlich die Ermordeten. Im Tanz spielen sie das ganze Geschehen nach, völlig ekstatisch.

Chuck meint, wir sollen jetzt genau hinsehen, also in die Weichlande. Die Ekstase nimmt dort unten Überhand und die nachgespielten Hiebe werden blutig und echt, alles wird sehr krass. Aus dem Feuer entsteht eine übergroße, löwenhäuptige Menschenfigur, welche von den Tänzern angerufen oder angebetet wird.

Ein weiteres Schnipsen bringt uns zu einem normalen Tag. Als wieder der andere Stamm kommt, werden Feuer entzündet und die Gestalt entsteht, nur für uns sichtbar, vermutlich also in den Weichlanden. Sie stachelt die Siedler an, putscht sie bis zum Wahnsinn auf. Diese stürzen sich auf die Angreifer und zerfetzen sie regelrecht. Als sie ihre Opfer ins Feuer werfen, erhält der Löwe mehr Struktur.

Nun ist im anderen Stamm Wehklagen und auf ähnliche Weise wie beim ersten Stamm wird ein Wesen geschaffen, das einem Adler ähnelt. Es legt seine Schwingen schützend über das Volk. Wir sehen immer weiter, wie die Völker ihre Götzen füttern und sich gegenseitig immer raffinierter bekämpfen. Irgendwann sieht man ein Feld voller Toter, wo sich zwei Frauen der Stämme begegnen. Sie zeigen auf ihre Toten und auf ihre Arme. Sie weisen auf die jeweiligen Götzen. Sie nicken einander zu und gehen auseinander. Die Männer der Stämme wollen unter Verweis auf ihre Götzen den Kampf erneut aufnehmen, doch die Frauen verbieten es ihnen. Die Götzen werden daraufhin durchschimmernder.

Irgendwann später gehen zwei Jungs vom Stamm weg, entzünden ein Feuer, gießen von ihrem Blut hinein und der Löwenmensch entsteht erneut.

Chuck bringt uns wieder zurück und meint, diese Reise habe uns vor allem **bezüglich unserer Ahnen etwas vor Augen führen sollen**. Falls wir Interesse hätten, habe er vielleicht zukünftig mal einen Job für uns. Nachdem wir das Gefühl einer anderen Welt, des freien blauen Himmels und der Sonne berauschend fanden, bestätigen wir enthusiastisch unser Interesse.

Am folgenden Tag gehe ich ins Waisenhaus und verbringe dort den Tag. Falke bringe ich Futter und ich spreche mit ihm. Ich entschuldige mich für mein möglicherweise falsches Handeln, als ich ihn hierherbrachte. Ich äußere die Hoffnung, dass er es irgendwann hier erträglich finden könnte. Ich habe den Eindruck, Falke fände die Idee *hier* zu fliegen minderwertig. Wohl nicht nur, weil es weniger frei erscheint als die Funken, welche im Nexus wirbeln. Ganz verstehe ich es aber nicht.

Am nächsten Tag spricht der Basileus mit uns und zeigt sich mit unseren Arbeiten zufrieden. Er bringt uns zu einer Tür in der Kathedrale, welche wir noch nicht durchschritten haben.

Dort geht es in einen großen lichten Raum mit einem Schreibtisch und einem ausladenden Regal voller Bücher. In einem Käfig sind zwei Wellensittiche, die wohl ebenfalls mal Schemen waren. Sie waren mit die ersten, die ihr Erschaffen überlebt haben, was ca. 3 Hartländer-Jahre her sei.

Der Basileus fragt uns, wie es nun weitergehen soll. Ob wir bleiben oder zurückkehren wollen. Er sagt auf meine Nachfrage, einige der Gruppe seien nicht hier, sondern forschten andernorts. Nicht einmal die Kathedrale sei bislang ganz erforscht. Sie hätten sie schließlich auch nur gefunden. Vor allem der Mönch erkundet die Kathedrale. Doch der Nexusfischer durchwandere sie ebenso auf der Suche nach neuen Orten. Aber der Zugang zum Nexus ist hier besser als fast an jedem anderen Ort. Ihnen fehle aber jemand, der aus den harten Lande komme und wieder dorthin geht, so wie wir.

Er erklärt die Besonderheiten der Gemeinschaft und die Unterschiede zu den Höfen. Das es Verpflichtungen gebe, aber auch Rechte. Macht und Einfluss würden wir dagegen eher an einem Hof finden. Sie alle wollen diese Macht auf die Hartlande ausüben - auf die ein oder andere Art.

Wir erklären beide, dass wir das Angebot sowohl schmeichelhaft als auch verlockend fänden. Ich sage, dass es sehr dem entspricht, was ich mir wünschen würde. Bloß habe ich bisher noch zu wenig von der (Feen-)Welt gesehen und hielte eine Entscheidung für übereilt und folglich uninformiert. Darum bitte ich um mehr Zeit, was gerne bewilligt wird.